

165
DÉCEMBRE
2004

le guide complet du jeu

ROME TOTAL WAR

supplément gratuit - ne peut être vendu séparément

SOMMAIRE





Comme beaucoup d'entre vous, j'ai appris sur les bancs de l'école l'histoire des Romains et je restais admiratif devant tous les noms célèbres de cette époque : Jules César, Pompéi, Alésia, Gergovie, Astérix, Vercingétorix… 25 ans après, je pousse des petits cris de victoire tous les soirs en organisant des batailles épiques de cette époque. Oui, Rome : Total War est grandiose et il est très facile de se prendre une défaite sanglante si vous l'abordez comme un jeu de stratégie normal (n'est-ce pas Caféine ?). Voici donc un guide, le plus complet possible, pour vous filer un coup de main aussi bien lors de la très longue campagne solo que dans une bête bataille rapide en forêt. Rejoignez-moi ensuite dans la prière journalière avec Atomic pour attendre l'annonce d'une extension.

DITO

Tbf

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings
Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale :
Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité :
Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K3973
ISSN : 1145-4806 : Dépôt légal à parution
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy

Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Brodard Graphique membre
de E2G et la Galiote-Prenant.
Ce supplément gratuit
au numéro 165 de Joystick,
à paraître fin novembre,
ne peut être vendu
séparément.

DIFFUSION CONTRÔLE
ÉCRITS SPÉCIALISÉS
2002

Rome Total War

Prenez le contrôle d'une des factions romaines et revivez les batailles épiques pour la domination de l'Europe, face aux autres civilisations de l'époque.



CONSEILS GÉNÉRAUX - CARTE STRATÉGIQUE

Très tôt dans la partie, la bonne gestion d'une ville est cruciale : sa population doit augmenter régulièrement et l'argent doit couler à flot. Plus loin dans la campagne, vous pourrez mettre de côté cet aspect du jeu car il est bien connu que les grands empires ne gèrent pas très bien leurs économies. Vous aurez en plus des choses bien plus intéressantes à faire à ce moment-là. Voici quelques bases pour bien débuter :

GOUVERNEUR OU NON ?

N'importe quelle personne portant un nom peut être le gouverneur d'une cité. Des petits parchemins blancs près du nom indiquent son niveau pour diriger



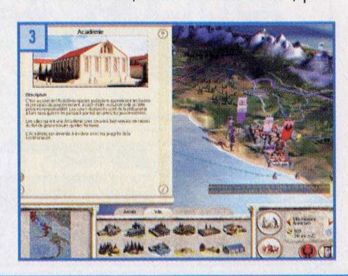
une ville. Plus il y a de parchemins, mieux c'est (photo 1). Il est possible d'avoir des impôts élevés et des gens heureux avec un bon gouverneur. Les cités sont capables de se gérer sans chef, cependant la collecte des taxes et l'ordre public seront des points sensibles.

Avoir un gouverneur dans une ville procure un autre avantage : si vous apportez des esclaves venant des provinces dont vous prenez le pouvoir, seules les villes avec un gouverneur peuvent reçoivent ce supplément d'habitants. Il est donc important d'avoir un gouverneur dans les grandes villes même si celui-ci n'est pas bon à ce poste.

ON NAÎT GOUVERNEUR ET ON LE DEVIENT !

Quelques astuces sont possibles pour améliorer les compétences d'un homme et tenter d'en faire un bon gouverneur.

- Faites des mariages utiles. Vos filles vont attirer un grand nombre de voyous parcourant l'empire. Refusez systématiquement des personnes avec des compétences trop basses. Si vous voulez un bon gouverneur, vous devez trouver quelqu'un au moins de rang 2 en gestion. Dans le meilleur des cas, mariez votre fille avec une personne ayant une bonne influence (photo 2), histoire de ne pas avoir tout perdu et d'avoir un général potable. Si un mari potentiel n'a pas de compétence et que vous ne pouvez même pas en faire un militaire, demandez-lui de partir en conquête aux extrémités de l'empire. Ainsi, votre fille cherchera un autre mari au bout de quelques années.
- Construisez des académies (photo 3). Ces bâtiments (et ses améliorations) per-



mettent d'obtenir de meilleurs leaders. Désignez un homme gouverneur d'une ville, mettez-y une académie et vous allez constater qu'il prendra de meilleures décisions.

• Si vous avez vraiment tout essayé, il ne vous reste plus que la méthode militaire. La plupart du temps, les chefs de guerre sont de mauvais gouverneurs, mais s'ils ont une bonne influence, il y a moyen de s'en sortir. Si vous avez un général qui a gagné beaucoup de batailles, il a normalement acquis beaucoup d'influence (photo 4). Cela peut être utile car les gens sont heureux quand quelqu'un d'influent est au pouvoir. Ils n'ont plus envie de se révolter. Toutefois, à vous de voir s'il est vraiment nécessaire de mobiliser l'un de vos meilleurs généraux pour s'occuper d'une ville en désordre ?





AUGMENTER LA POPULATION

C'est essentiel en début de partie. Seules les plus grosses villes vous permettent de construire les plus gros bâtiments gouvernementaux, et posséder les meilleurs bâtiments de recrutement permet de produire des unités puissantes.

La page d'information de la ville (photo 5) vous indique la croissance de votre population. Différents facteurs permettent de l'augmenter. C'est le cas par exemple si vous baissez les impôts ; cependant, en début de partie, vous devez rassembler une grande quantité d'argent pour vos conquêtes donc c'est une mauvaise idée. Augmentez donc la taxe au maximum tout en gardant un ordre public de 100 %. Cela vous donne une croissance suffisante et vous permet de récolter des revenus importants.

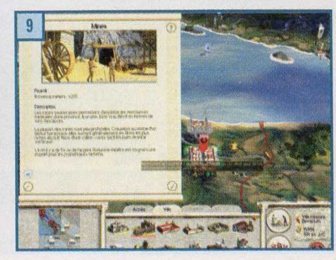
Un autre facteur essentiel est l'évolution des fermes qui augmentent la croissance alors que l'insalubrité la diminue. Pour cette raison, construisez des fermes dès que possible. Comme la croissance suit une courbe exponentielle, plus vous avez de fermes et plus vous pouvez gérer efficacement cette croissance. Ne négligez pas l'utilité des égouts (photo 6). Ils permettent à la ville de se peupler rapidement ; de plus, moins d'insalubrité rend les gens heureux. Du coup, vous pouvez augmenter encore un peu les impôts.

Une autre solution pour augmenter la population, mais pas très bien vue, est la venue des esclaves. Les Romains peuplaient les colonies éloignées d'esclaves afin d'augmenter l'économie de Rome et de ses alentours. N'hésitez pas à faire la







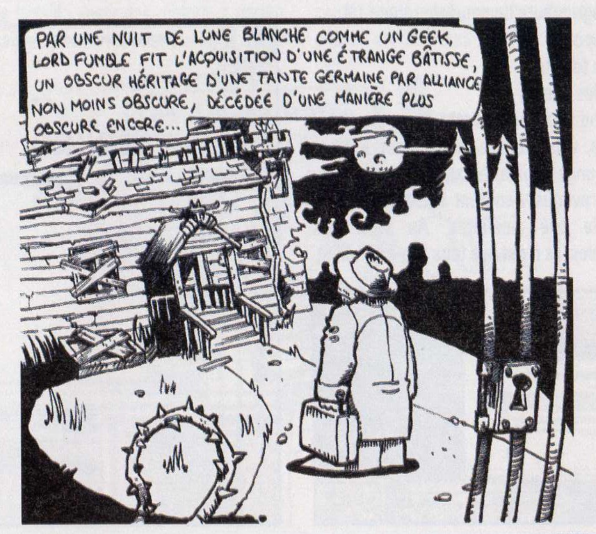


même chose car cela fonctionne également dans Rome : Total War. Lors de la conquête d'un territoire, si vous choisissez de réduire en esclavage la population locale (photo 7), la moitié de cette dernière ira habiter dans vos cités qui possèdent un gouverneur. Pensez donc à avoir ce bonhomme dans chaque grosse cité. Les hausses de population vont vous permettre d'avoir une armée idéale rapidement.

L'IMPORTANCE DES ROUTES ET DU COMMERCE

En début de partie, vous devez vous occuper des cités afin d'accumuler un maximum de deniers. Vous pouvez même délaisser temporairement votre armée. En effet, pour recruter des hommes, vous devez construire certains bâtiments (photo 8). Tout cela coûte cher et vous devez régler ce problème dans les premiers tours de jeu. Avec beaucoup d'argent, vous pouvez lever une armée de différentes façons : corrompre un général ennemi, construire des casernes, embaucher des mercenaires et recruter dans les casernes déjà construites. Vous pouvez faire tout cela si vous avez pensé à l'économie avant la formation de votre armée. Pour obtenir rapidement de l'argent, pensez aux routes, mines et au commerce par la mer. Les routes amènent des sous grâce aux échanges, les mines (photo 9) apportent du revenu brut ainsi qu'une augmentation du commerce. Chaque amélioration apportée au port permet d'ouvrir une nouvelle route commerciale. Quand vous avez construit tout cela, des bâtiments supplémentaires permettent de booster encore un peu plus l'économie. C'est le cas par exemple des marchés et des forums. Plus tôt vous construisez tout cela, plus vite votre ville rapporte de l'argent.

Les routes ont également une autre utilité. Lors de vos conquêtes, elles permettent à vos troupes de rejoindre rapidement un endroit à protéger ou d'atteindre





les frontières de votre empire.
Selon les circonstances, des bâtiments sont plus utiles que d'autres. Voici quand même le top dix pour avoir une référence :

1) les routes
2) des fermes
3) un marché
4) les baraquements de base
5) la villa du gouverneur
6) des routes pavées
7) l'agriculture communale (photo 10)
8) le port
9) un temple
10) des égouts

Quand vous avez construit ces dix structures, vous pouvez commencer à créer des unités militaires sur une autre ville. Les revenus viendront automatiquement de la cité améliorée. Au sujet des temples, ils n'ont pas tous la même utilité. Les Julii préfèrent améliorer l'ordre public (photo 11), alors que les Brutii ont le temple de Mercure qui procure des bonus économiques. Le temple de Mars est parfait pour la ville où vous allez recruter en masse des militaires. Avoir des vétérans dès le début est même un immense avantage. Enfin, les Scipii ont un temple qui améliore les armes. Chaque ville ne peut avoir qu'un seul temple, donc choisissez bien selon ce que vous voulez faire dans chaque cité.

LES RÉVOLTES

Quand vous aurez un grand empire, vous devrez forcément faire face à des révoltes. Différents paramètres rentrent en ligne de compte et tous ne sont pas modulables, vous devrez vivre avec.
C'est le cas par exemple de la différence culturelle, qui augmente quand vous vous éloignez de plus en plus de Rome. C'est particulièrement vrai en Égypte où il vaut mieux capturer les pyramides afin d'augmenter la loyauté du peuple avant d'attaquer les villes mêmes. L'éloignement de la capitale (photo 12) augmente la corruption. Enfin, si vous laissez l'ordinateur gérer certaines cités, sachez qu'il oublie fréquemment de construire des bains publics et des égouts ce qui accroît l'insalubrité et la colère des habitants.
Afin de régler ces problèmes, envoyez systématiquement la moitié de la population d'une ville en esclavage quand elle se trouve loin de votre capitale. Cela réduit la résistance des nouveaux conquis et permet d'augmenter encore un peu plus la population de vos villes. Si





vous êtes vraiment une brute, vous pouvez exterminer la population et repeupler la ville ensuite. Non seulement, la croissance est importante, mais les gens sont plus loyaux. Malheureusement, quelques années après, cette ville subira quand même des révoltes et vous ne pourrez plus réduire les habitants en esclavage. Une autre solution est de placer un gouverneur habile dans ce genre de villes. Construisez en file d'attente tous les bâtiments afin de régler au plus vite cette crise (photo 13). Les égouts, bains publics, arènes peuvent également aider à calmer la population. Vous pouvez aussi déplacer votre capitale et la situer au centre de votre nouvel empire. Les gens se rebelleront toujours, toutefois il y aura moins de corruption et donc plus de sous dans vos caisses.

CONSEILS GÉNÉRAUX - BATAILLES

SIÈGES

Les sièges sont des batailles spéciales où l'une des deux armées défend un campement. Alors que la plupart des batailles vous demandent de tuer tout le monde ou de mettre en déroute l'armée adverse, un siège vous propose une troisième option de victoire : occuper la place centrale au centre de la ville et tenir la position face aux unités ennemies. Vous devez avoir au moins une arme de siège pour participer au combat si l'ennemi a érigé des remparts (photo 14) pour protéger la ville.





RENFORCEMENTS

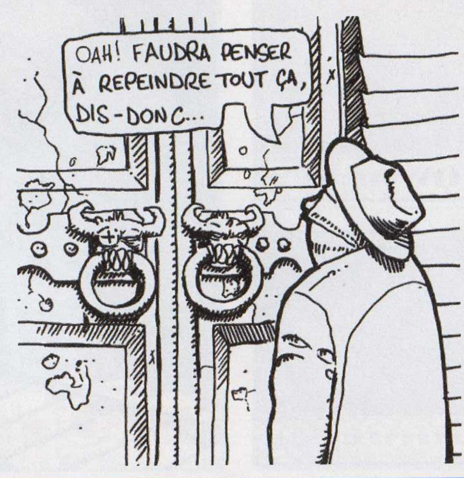
Les renforcements sont des troupes alliées ou amies qui peuvent être appelées en pleine bataille. Avoir des renforts à portée de main augmente les chances de victoire.

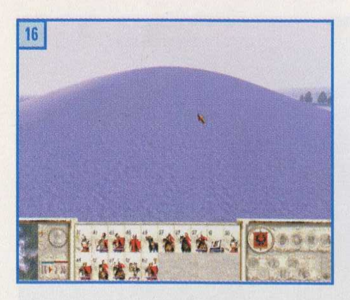
TERRAIN ET CONDITIONS CLIMATIQUES

Faites attention aux types de terrain, au climat et au relief. Ils ont tous une importance sur les performances de votre armée.

PONTS

Les ponts (photo 15) favorisent les défenseurs. Les forces qui attaquent doivent passer en colonnes très étroites ce qui







permet de défendre la position avec peu d'unités. Vous ne pouvez pas non plus attaquer une unité sur un pont sur le flanc, à moins qu'un deuxième pont soit accessible en parallèle mais cela est plutôt rare. Un groupe de piquiers en formation phalange avec quelques tireurs en renfort est tout ce dont vous avez besoin pour garder la position et stopper l'avancée ennemie.

SOMMETS ET VALLÉES

Ils limitent votre mobilité (photo 16). D'un autre côté, vous pouvez les utiliser pour défendre un flanc de votre armée. Malheureusement, vous pouvez être coincés dedans et vos chances de vous en sortir sont très minces.





TEMPÉRATURES EXTRÊMES

Sous un soleil de plomb (photo 17) ou au cours d'un hiver rude, vos hommes se fatiguent beaucoup plus vite. Alors, ne les épuisez pas en courant vers l'ennemi.

COLLINES

Si vous combattez sur une colline, souvenez-vous que le sommet constitue un avantage. Si vous devez absolument combattre en hauteur, choisissez un terrain très plat (photo 18) pour réduire autant que possible les pénalités de votre armée. Utilisez les unités qui tirent à distance pour attaquer l'ennemi avant que le combat au corps à corps ne commence. Se déplacer derrière une colline est également une excellente tactique pour dissimuler ses intentions à l'ennemi. Si vous exécutez cette manœuvre discrètement, vous pouvez attaquer l'ennemi sur un de ses flancs et remporter ainsi une victoire totale.



PLUIE ET NEIGE

La pluie (photo 19) ou la neige affectent directement l'endurance et l'attaque de la plupart de vos unités. Vous devrez bien souvent utiliser le bouton Attendre en début de bataille afin d'espérer une éclaircie.

HERBES HAUTES

Certains endroits sont plantés d'herbe haute et de petits buissons (photo 20) qui ralentissent fortement vos unités à pied. Ces herbes ont également un effet négatif sur la cavalerie.

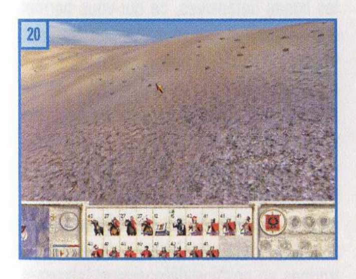
BOIS

Envoyer des unités dans les zones boisées (photo 21) les dissimule aux yeux de l'ennemi. De plus, combattre dans les bois diminue l'attaque et la défense des unités qui ne sont pas entraînées dans cet environnement. Cela casse également les formations, ce qui peut troubler les phalanges et les légionnaires. Cacher votre armée principale dans la forêt et attirer l'ennemi avec quelques unités visibles est excellent pour une attaque surprise dévastatrice.

NOTE : Les généraux et les seigneurs de guerre ne peuvent pas se dissimuler dans les bois, car ils doivent être visibles en permanence par l'ensemble de vos hommes (photo 22). Les machines de siège et l'artillerie sont trop grandes pour se déplacer entre les arbres.

ASTUCE : Si vous voyez des oiseaux effectuer des cercles autour d'une zone boisée, cela indique la position de troupes





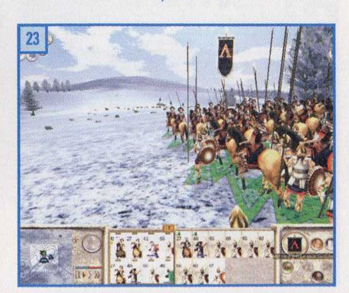


GESTION DES TROUPES

Une bonne gestion des troupes fait souvent la différence entre la victoire et la défaite. Les livres historiques content souvent l'histoire de grandes armées massacrées à cause d'un général incompétent.

ASSISTANCE A.I.

Si vous êtes débordé dans une bataille ayant lieu sur plusieurs fronts, choisissez un groupe d'unités et cliquez sur le bouton Assistance A.I. (photo 23). Cela fera





apparaître un capitaine virtuel qui prendra contrôle de ce groupe, vous laissant tout le temps dont vous avez besoin pour gérer les autres zones de combat.

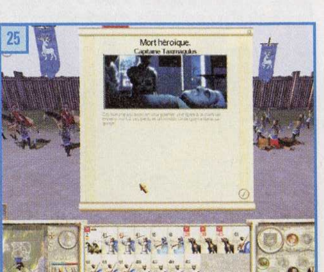
REGROUPEMENT

Regrouper des unités permet de créer des sous-divisions dans votre armée et ainsi combattre plus facilement sur deux fronts par exemple. Pour regrouper des unités, sélectionnez-les, puis cliquez sur le bouton Groupe (photo 24).

IMPORTANCE DU GÉNÉRAL

Votre général (appelé aussi seigneur de guerre ou chef de clan) est l'unité la plus importante de votre armée. Non seulement c'est souvent l'unité la plus puissante du champ de bataille, mais en plus sa présence améliore le moral de vos troupes proches et abaisse du coup le moral des troupes ennemies.

Malgré la puissance de cette unité, vous ne devez pas l'envoyer constamment sur le front. Même le plus grand des guerriers est mortel et la perte de votre général (photo 25) peut détruire ce qui unit vos hommes et peut ensuite les faire fuir du champ de bataille.





DÉPLACEMENT ET ATTAQUE

CRÉATION DE WAYPOINTS

Si vous voulez qu'un groupe d'unités effectue un mouvement assez complexe, comme par exemple foncer vers l'ennemi puis effectuer un demi-tour pour effectuer une attaque sur les flancs, utilisez la touche SHIFT tout en effectuant un clic droit sur le champ de bataille pour créer des points de passage (photo 26). Vos unités se déplaceront sur les différents points en respectant l'ordre de création.



CHARGE

Charger une armée ennemie peut provoquer beaucoup de dégâts au moment de l'impact et peut créer une brèche dans les lignes défensives, ce qui vous permet d'atteindre les unités ennemies les plus faibles (photo 27). Vous pouvez contrer une charge ennemie avec une solide ligne de défense d'infanterie. Quand ils sont sur vous, occupez-les avec votre infanterie pendant que vous les bombardez avec vos tireurs d'une bonne distance. Envoyez ensuite la cavalerie sur leurs flancs exposés. Si l'ennemi vous charge, déplacez vos troupes en position défensive et laissez-le venir. Il sera ainsi fatigué une fois à destination, vous donnant un léger avantage. Une seule exception à cette tactique cependant : vous pouvez envoyer vos troupes pour effectuer une contre-attaque avant que l'ennemi ne soit complètement préparé.

MODES D'ATTAQUE ALTERNATIVE

Quelques unités peuvent combattre aussi bien à distance qu'au corps à corps. Faire un clic droit sur un ennemi fait attaquer l'unité par défaut. Si vous laissez appuyer la touche ALT avant de désigner un ennemi, l'unité utilisera son attaque secondaire (photo 28). Regardez la forme du curseur pour déterminer quel type d'attaque l'unité va utiliser.





DOUBLE LIGNE (photo 32)
Proche de la formation en simple ligne, cette configuration déploie vos unités sur deux rangées parallèles sans positionnement stratégique entre elles. Utilisez cette formation pour tenir une position ou aider un groupe de combattants.

TROIS LIGNES, TIREURS DEVANT (photo 33)
Comme le nom le suppose, cette formation place vos tireurs en première ligne avec l'infanterie juste derrière et la cavalerie en dernière ligne. Utilisez cette formation pour attaquer des unités à distance. Envoyez vos soldats et vos cavaliers pour charger l'ennemi afin de protéger les tireurs quand l'ennemi approche.

TROIS LIGNES, INFANTERIE DEVANT

FORMATIONS DE GROUPES

Sélectionnez un groupe et faites SHIFT + une touche entre 1 et 8 pour choisir une formation de combat. Il y a différents choix, chacun possède ses avantages et ses inconvénients.
NOTE : L'artillerie et les animaux sont toujours déployés derrière votre armée, sans formation précise.



SIMPLE LIGNE (photo 29)
Cette formation place vos unités sur une seule ligne sans positionnement stratégique. C'est idéal pour défendre rapidement une position.



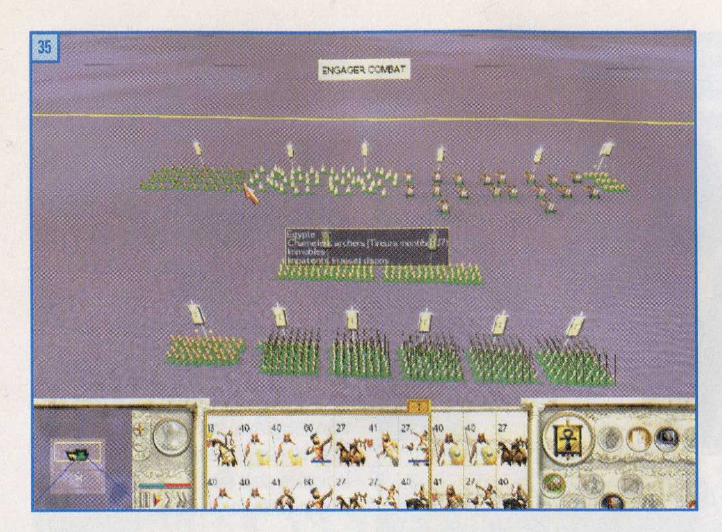
SÉLECTION SIMPLE LIGNE (photo 30)
Utilisée pour encercler l'ennemi, cette formation place vos unités lourdes au centre, l'infanterie légère et les tireurs sur les côtés. La cavalerie est placée aux extrémités afin d'attaquer les flancs des troupes engagées.



SÉLECTION DOUBLE LIGNE (photo 31)
Assez proche de la formation précédente sauf que les unités sont placées sur deux rangées au lieu d'une seule. À utiliser uniquement pour encercler l'adversaire.







(photo 34) Cette formation met votre infanterie lourde en première ligne, suivie par les troupes pouvant tirer à distance et en dernier, la cavalerie. Elle est utilisée pour repousser une charge ennemie.

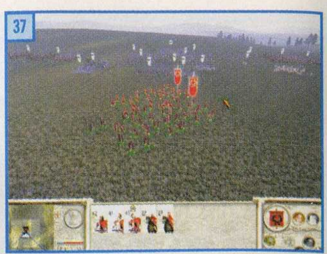
TROIS LIGNES, CAVALERIE DEVANT (photo 35)
Vos troupes sont déployées sur trois lignes : la cavalerie en premier, suivie de l'infanterie et ensuite les tireurs. Utilisez cette formation seulement si l'infanterie ennemie est plus faible que la vôtre. Votre cavalerie va se frayer un passage dans les rangs ennemis, permettant à votre infanterie de poursuivre l'attaque pendant que les cavaliers préparent une autre charge. N'utilisez jamais cette formation si l'ennemi a des piquiers en face !

COLONNE (photo 36)
Idéal pour attaquer ou défendre un endroit étroit, comme un pont ou une brèche dans le mur d'une cité. La formation en colonne place vos troupes en file indienne, classées par unités. Vous pouvez également utiliser cette formation quand l'espace est limité et n'autorise pas la formation par défaut.



MORAL

Une unité n'a pas besoin d'être tuée pour être inefficace sur un champ de bataille. Si le moral d'un groupe est au plus bas, il fera demi-tour et s'enfuira, abandonnant les autres groupes dont il dépend. Voici ce qui affecte le moral des hommes :



- des pertes importantes dans les rangs, surtout celles qui sont très rapides
- être en sous-effectif par les troupes ennemies (photo 37)
- les armes qui balançent du feu
- la déroute d'unités à proximité
- la mort du général ou seigneur de guerre
- la présence du général ou seigneur de guerre ennemi
- des animaux imposants, comme les éléphants
- la compétence spéciale de certaines unités (les tambours de guerre par exemple)

Voici, en revanche, ce qui augmente le moral des hommes :

- la présence de leur général ou seigneur de guerre
- des victoires décisives sur un groupe

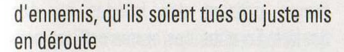




38

d'ennemis, qu'ils soient tués ou juste mis en déroute

- la compétence spéciale de certaines unités (les cris de guerre entre autres) (photo 38)
- être à bonne distance de l'ennemi



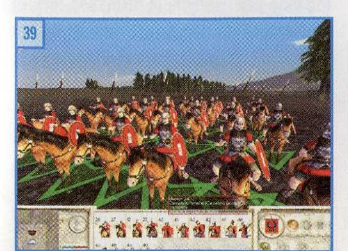
FORCES ET FAIBLESSES DES UNITÉS

Bien qu'il y ait des dizaines d'unités différentes dans Rome Total War, il est possible de les classer en cinq groupes : cavalerie, infanterie, piquiers, tireurs et armes de siège. Chacune de ses unités a ses forces et faiblesses face aux autres unités

1) CAVALERIE

Les cavaliers (photo 39) sont des unités rapides qui peuvent bloquer l'avancée de n'importe qui sur le champ de bataille. Ils sont très utiles pour attaquer les ennemis sur les flancs (spécialement les piquiers) qui se trouvent un peu à l'écart dans les batailles. Ils se débrouillent bien pour pourchasser les unités ennemies qui tentent de s'enfuir loin des combats, contrer la charge d'une cavalerie ennemie ou pour harceler des tireurs. La cavalerie fait bien plus de dégâts en chargeant. Donc, envoyez-les dans ce mode de combat sur des troupes ennemies, puis abandonnez le combat et répétez la charge. De façon générale, utilisez la cavalerie légère contre les tireurs et la cavalerie lourde contre la cavalerie légère (photo 40). Les unités à cheval sont généralement vulnérables contre les tireurs et surtout les piquiers placés en formation en phalange. Vous pouvez également les mettre en déroute rapidement en attaquant les montures avec du feu, par exemple des flèches enflammées. Toutes les unités de cavalerie ne sont pas efficaces en défense. Utilisez-les essentiellement dans un rôle offensif.

NOTE :
Les éléphants et les chameaux peuvent faire peur et dérouter les chevaux. Les chameaux (photo 41) ont également peur des éléphants. En parlant de qui fait peur à quoi, les éléphants peuvent devenir fous et attaquez les troupes alliées s'ils sont



39



41



40





effrayés pendant la bataille, par exemple par des cochons enflammés. Si cela arrive, utilisez la compétence spéciale pour tuer les éléphants avant qu'ils ne soient trop tard. Les troupes avec des javelots comme les vélites sont très efficaces contre les éléphants. Mettez-les en formation dispersée et en mode embuscade pour une efficacité totale.

2) INFANTERIE

L'infanterie est la base de toute une armée. Ces soldats à pied sont utilisés pour engager le combat et occuper les forces ennemies pendant que des cavaliers se mettent en place pour les attaquer sur les flancs. Les unités d'infanterie équipées de javelots (photo 42) ou toutes autres armes de lancer vont tirer automatiquement juste avant de charger afin d'affaiblir la ligne ennemie.

Vous n'allez pas gagner une bataille en utilisant uniquement vos troupes d'infanterie. Malgré le fait qu'elles représentent une force frontale pour les ennemis, ce ne sont pas les unités les plus tactiques de votre armée. Toutes les unités d'infanterie sont utilisées pour garder une position, permettant aux piquiers, tireurs et cavaliers de se positionner pour un maximum d'efficacité.

NOTE : Quelques unités d'infanterie peuvent saper les murs des cités, en créant une brèche qui permet ensuite d'attaquer. Regardez les compétences spéciales pour voir si vos unités possèdent cette capacité (photo 43). Désignez un point d'endommagement et déployez les unités contre les remparts ennemis est plus pratique que de déployer des machines de siège.



3) TIREURS

Les troupes tirant à distance ne doivent jamais être utilisées pour le combat au corps à corps, sauf si elles n'ont plus de munitions et que c'est la dernière chose qu'elles peuvent faire. Elles sont bien meilleures contre la première ligne d'une armée lointaine qui avance doucement ou contre la cavalerie légère. Dans ce dernier cas, soyez certain de les replacer derrière les unités d'infanterie quand les chevaux sont à portée.

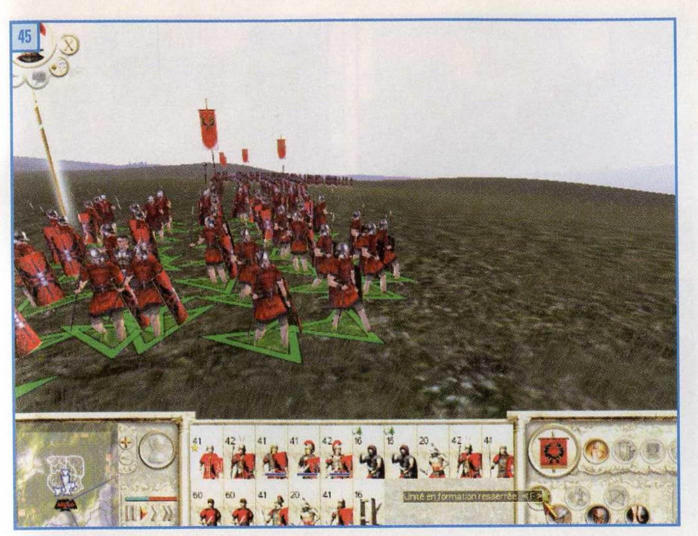
Utiliser des flèches enflammées (photo 44) contre des troupes ennemies ne cause pas beaucoup de morts, mais affecte grandement leur moral.

Les tireurs équipés de piques ou de javelots sont plus utiles contre des unités lourdement protégées que contre des tireurs utilisant des frondes ou des flèches. En effet, ces armes ont une portée plus longue que les piques et javelots. Généralement, les tireurs sont peu efficaces au corps à corps contre l'infanterie ou la cavalerie. Ne les éloignez jamais des unités lourdes derrière lesquelles ils peuvent se cacher en un clin d'œil. Même si un ennemi ne peut pas les attraper, les tireurs placés en mode garde vont continuer de reculer et ce, même s'ils s'éloignent du champ de bataille. Le tir ami est aussi un problème chez les hommes avec une arme de jet car ils peuvent accidentellement toucher leur propre infanterie en plein combat.

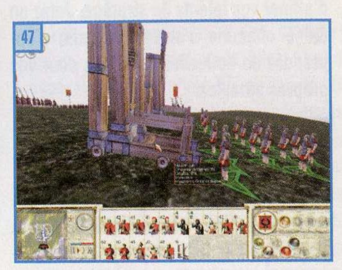
La meilleure défense contre des tireurs est de placer vos unités en formation dispersée (photo 45), ce qui réduira l'efficacité des tirs. Certaines troupes ont également des positions défensives spéciales (comme par exemple la formation tortue) qui limitent les dégâts provoqués par les tirs.

4) PIQUIERS

Les piquiers sont de puissants attaquants, et en formation phalange, ils sont très durs à contrer si on les attaque de face. Assez lents, ils sont particulièrement dévastateurs face à une cavalerie qui







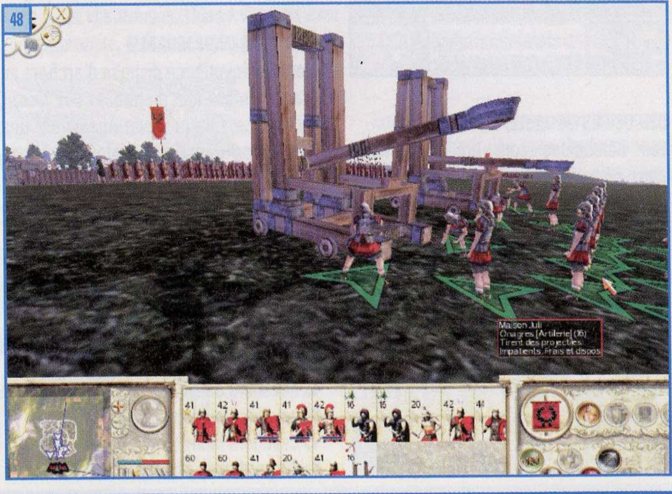
charge. Garder vos piquiers sur les flancs vous assure de pouvoir neutraliser la cavalerie qui essaiera de vous attaquer par les côtés. Positionnez-les au centre de votre ligne formée de soldats pour créer un genre de bélier qui permettra de repousser le plus fort des ennemis. Pour détruire des piquiers, occupez-les avec des troupes d'infanterie et envoyez la cavalerie tout autour sur les flancs non protégés. Les piquiers (photo 46) ne peuvent pas se retourner rapidement et seront rapidement détruits. Vous pouvez aussi utiliser la cavalerie légère pour casser leur formation et envoyez d'autres unités pour les attaques sur les flancs exposés. Les seules unités capables de résister à un assaut frontal de piquiers en mode phalange sont d'autres piquiers avec la même formation spéciale. ATTENTION : des piquiers en mode phalange ne peuvent pas courir, donc ils réagissent très lentement à des nouveaux ordres donnés sur le champ de bataille.

5) ARMES DE SIÈGE

Les armes de siège (photo 47) sont principalement utilisées pour attaquer des campements. Soyez sûr que vous avez la bonne arme de siège selon les circonstances.

Les balistes et les scorpions tirent de grandes lances à une vitesse élevée et sont plus efficaces contre les unités regroupées que contre les portes ou les murs.

Les onagres sont des catapultes lançant des rochers et sont les plus efficaces contre les murs et les bâtiments. Ils peuvent tirer des munitions enflammées ce qui permet de détruire les maisons lors des sièges. Les tours de siège ou les échelles doivent être placées contre les murs. Elles sont vulnérables à l'artillerie ennemie. Toutes les machines de siège sont dirigées par des soldats assez faibles et vulnérables. Si votre ennemi est assez fou pour laisser les machines sans défense, envoyez des troupes rapides pour tuer ou mettre en déroute les opérateurs (photo 48). Vous retirez ainsi les unités les plus puissantes du champ de bataille. Dans le même ordre d'idée, assurez-vous



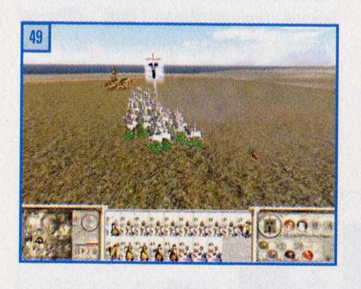
que vos armes de siège sont bien protégées. Si les opérateurs sont tués, vous pouvez envoyer une autre unité qui se déplace à pied pour reprendre le contrôle de la machine.

BATAILLES HISTORIQUES

Ces batailles historiques vous permettent d'affiner vos talents de stratège. Jetez un œil à chacune d'entre elles afin d'apprendre de nouvelles tactiques pour vos propres batailles.

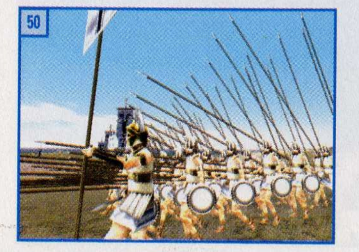
LA BATAILLE DE RAPHIA

Vous ne pouvez prendre le contrôle que des Séleucides, ce qui représente un challenge car ils ont perdu historiquement cette bataille. Au début de la bataille, votre général est séparé du reste de votre armée (photo 49), et les troupes égyptiennes sont constituées d'archers mortels et de cavaliers rapides comme l'éclair.



SÉLEUCIDES (JOUABLE)

Les Séleucides sont en sous-effectif dans cette bataille et manquent cruellement de tireurs. Pourtant, leurs éléphants de guerre et les piquiers longs d'argent (photo 50) en font une force d'attaque très efficace au corps à corps.









30 cavaliers pour la garde rapprochée du général
2 x 60 cavaliers lourds macédoniens
2 x 45 cavaliers lourds macédoniens
8 x 61 piquiers longs séleucides d'argent
27 éléphants cuirassés
27 éléphants de guerre
2 x 45 cavaliers grecs
3 x 45 peltastes

ÉGYPTIENS (NON JOUABLE)

L'armée égyptienne dispose d'archers en grand nombre afin d'attaquer vos forces à distance. Elle possède également une très bonne cavalerie (photo 51) . Néanmoins, elle manque cruellement d'infanterie et de piquiers. Les Égyptiens ne peuvent endurer longtemps une bataille au corps à corps, à moins qu'ils parviennent à distancer suffisamment vos troupes.

30 cavaliers pour le général égyptien
2 x 60 cavaliers du Nil
45 cavaliers du Nil
60 cavaliers nubiens
45 cavaliers nubiens
4 x 61 gardes du pharaon





4 x 46 hacheurs du désert
54 archers en char égyptien
60 chameliers archers (photo 52)
4 x 61 archers du pharaon

PLAN DE BATAILLE

1/ REGROUPEMENT

Au début de chaque bataille, vous devez absolument donner l'ordre à votre général de retourner au centre de vos troupes aussi vite que possible. Si vous ne le faites pas immédiatement, votre général sera isolé du reste de l'armée, puis tué (photo 53), ce qui sapera le moral de vos troupes. Placez vos piquiers d'argent en formation standard. Sélectionnez l'ensemble de vos troupes et placez-les en formation dispersée afin de baisser l'efficacité des archers égyptiens. Faites marcher vos soldats vers les Égyptiens pour éviter de les fatiguer. Placez le curseur sur l'unité égyptienne la plus éloignée de vos troupes. Normalement il s'agit du général ennemi (photo 54. Quand la fenêtre d'information pour cette unité apparaît, cela indique que vous êtes à portée des archers égyptiens. Dès que les premières flèches égyptiennes sont tirées, chargez l'ennemi ! Envoyez vos deux groupes d'éléphants sur les hacheurs du désert les



55



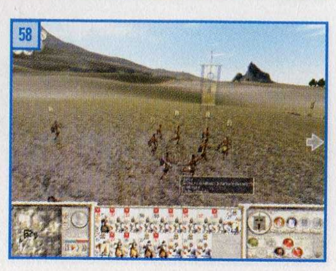
57



59



56

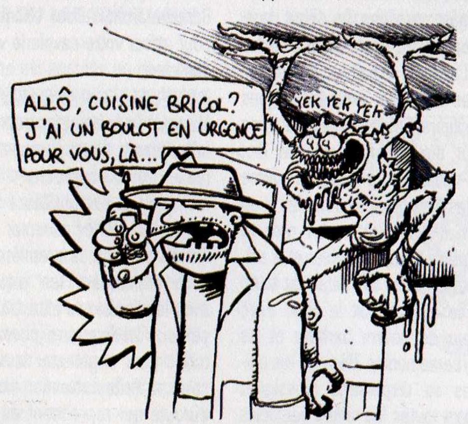


58

plus proches. Vos peltastes doivent attaquer les archers du pharaon (photo 55) pendant que les piquiers d'argent combattent les gardes du pharaon ainsi que les hacheurs du désert restant. Enfin, utilisez vos cavaliers sur la cavalerie ennemie, en particulier sur les chameliers archers et les archers en char égyptien.

2/ LE CŒUR DE LA BATAILLE

La bataille de Raphia est l'une des batailles les plus prévisibles du jeu, soyez donc prêt à fuir ou à réagir au moindre événement imprévu. Juste avant que vos piquiers d'argent n'atteignent les Égyptiens, ordonnez-leur de passer en formation phalange pour encaisser plus efficacement les dégâts. Les Égyptiens vont se concentrer sur la destruction de vos éléphants de guerre (photo 56). Laissez-les faire car pendant qu'ils attaquent ces unités avec la cavalerie, vous pouvez massacrer leurs unités non défendues. De plus, vous avez des éléphants cuirassés dans votre armée. Si un éléphant commence à devenir fou furieux, vérifiez que vous avez activé la commande pour tuer des éléphants furieux s'il arrive près de vos troupes. Quand vous en avez l'opportunité, sélectionnez votre cavalerie lourde (les éléphants et les cavaliers lourds macédoniens), puis allez tuer le général égyptien (photo 57), ce qui démoralisera grandement les troupes ennemies. Utilisez vos éléphants pour attaquer la cavalerie égyptienne. Une fois que les forces ennemies sont éparpillées, jetez un œil au coin sud-ouest de la carte, où des unités égyptiennes en déroute peuvent se regrouper. Elles peuvent ainsi former une seconde offensive. Soyez prêt à les accueillir avec vos piquiers d'argent en formation phalange. Pourchassez les unités égyptiennes isolées avec votre cavalerie restante. Si vous êtes vous-même pourchassé par une force plus importante, amenez les Égyptiens près de vos piquiers ou troupes d'infanterie. À ce moment de la bataille, les Égyptiens devraient être à court de munitions ce qui vous donne un avantage décisif. Éliminez le reste des forces égyptiennes (photo 58) et la victoire est à vous.

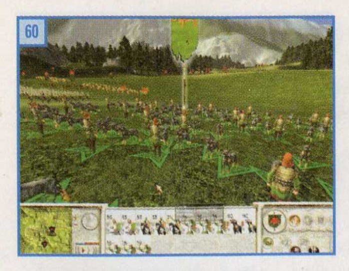


LA BATAILLE DE TÉLAMON

En tant que chef de guerre d'une armée gauloise encerclée, vous devez vaincre les deux armées romaines qui s'approchent de vous. Ce n'est pas une tâche facile car chaque armée fait la taille de votre regroupement de guerriers. Vous devez rapidement détruire ou mettre en déroute les Romains en face de vous (photo 59), en gardant assez de ressources pour affronter ensuite les Romains qui arrivent derrière.

GAULOIS (JOUABLE)

Votre armée gauloise est pauvre en cava-





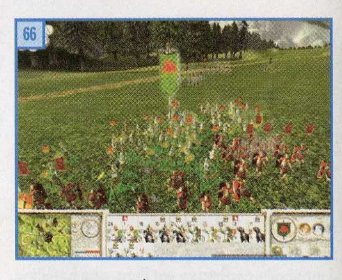












lerie et en piquiers, mais vos épéistes d'élite ne craignent pas la peur sur le champ de bataille. De plus, les molosses sont la plaie des cavaliers romains. 30 cavaliers dirigés par le seigneur de guerre barbare
2 x 55 cavaliers barbares nobles
2 x 55 détachements de tirailleurs
6 x 56 épéistes d'élite
2 x 55 molosses (photo 60)

FAMILLE ROMAINE JULII (NON JOUABLE)

Individuellement, chaque armée romaine équivaut à l'armée gauloise dans son ensemble. Mais en s'alliant, elles se mettent en surnombre et attaquent les Gaulois à 2 contre 1. Les triarii sont dévastateurs contre les cavaliers gaulois, pas très nombreux à la base. De plus, les cavaliers romains sont de bons combattants (photo 61) qui peuvent se mettre en formation triangle et créer une brèche dans les lignes gauloises.

PREMIÈRE ARMÉE ROMAINE

15 cavaliers accompagnant le général romain
2 x 55 cavaliers romains
3 x 55 vélites
3 x 55 hastati
3 x 57 triarii

SECONDE ARMÉE ROMAINE

15 cavaliers formant la garde rapprochée du général romain
2 x 55 cavaliers romains
2 x 55 archers romains
3 x 55 hastati
2 x 56 princeps
3 x 57 triarii (photo 62)

PLAN DE BATAILLE

1) ÉLIMINEZ L'ARMÉE DEVANT VOUS

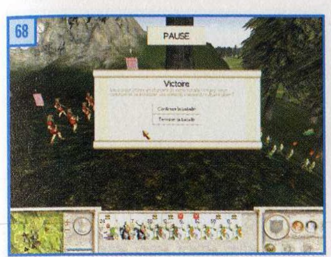
Pour avoir une chance de remporter la victoire, vous devez écraser rapidement l'armée romaine (photo 63), en subissant le moins de dégâts possibles. Au début de la bataille, occupez-vous des deux premières lignes de l'armée romaine. Choisissez comme cibles ces deux premières lignes avec vos tirailleurs. Envoyez également vos molosses sur eux. Chargez chacun des groupes de vélites, puis faites la même chose avec les trois groupes d'hastati avec vos épéistes d'élite. Gardez en réserve votre cavalerie de barbares nobles et le seigneur de guerre (photo 64). Attaquez toute unité ennemie qui franchit la ligne avec votre seigneur de guerre barbare et les cavaliers barbares nobles. Dès que les unités romaines se dispersent, réassignez immédiatement toutes les unités gauloises aux ennemis les plus proches. Vos molosses doivent faire fuir la cavalerie romaine en un temps record. Faites attention aux piquiers ennemis (photo 65) ! Les Romains vont utiliser chaque opportunité pour attirer votre cavalerie vers les piques des triarii.

2) DÉTRUISEZ L'ARMÉE DERRIÈRE VOUS

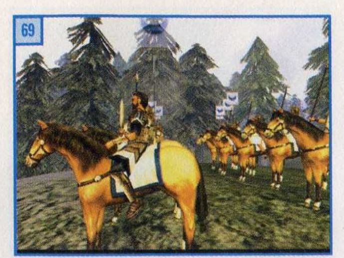
Ne vous inquiétez pas trop des unités en fuite devant vous. L'armée romaine derrière vous approche. Envoyez vos molosses et vos tirailleurs à la rencontre de la cavalerie adverse, comme vous l'aviez fait pour la première armée. Attaquez maintenant les piquiers ennemis avec les épéistes d'élite. Utilisez leur compétence Cri de guerre (photo 66) avant l'attaque pour augmenter leurs chances en combat. Faites attention aux Romains en déroute qui reprennent du courage der-



67



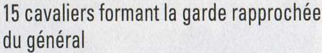
68



69







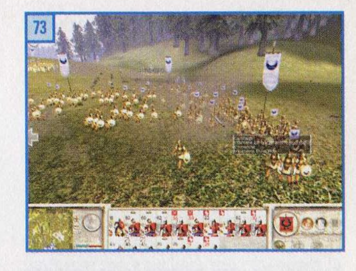
70



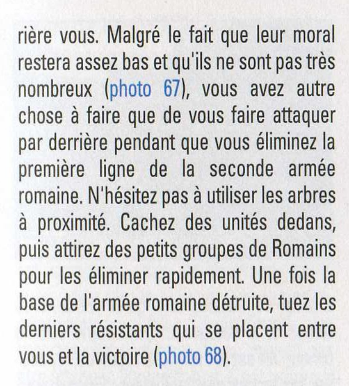
71



72



73



rière vous. Malgré le fait que leur moral restera assez bas et qu'ils ne sont pas très nombreux (photo 67), vous avez autre chose à faire que de vous faire attaquer par derrière pendant que vous éliminez la première ligne de la seconde armée romaine. N'hésitez pas à utiliser les arbres à proximité. Cachez des unités dedans, puis attirez des petits groupes de Romains pour les éliminer rapidement. Une fois la base de l'armée romaine détruite, tuez les derniers résistants qui se placent entre vous et la victoire (photo 68).

LA BATAILLE DU LAC TRASIMÈNE

L'armée romaine est acculée au bord d'un lac, suite à une embuscade ennemie. Réagissez en attaquant les Carthaginois, dirigés par Hannibal (photo 69), avant qu'ils ne vous encerclent et vous éliminent.

FAMILLE ROMAINE JULII (JOUABLE)

En tant que commandant de l'armée romaine, vous avez sous vos ordres les unités de base : hastati, triarii, vélites, cavalerie et princeps. Ne croyez pas que vous possédez l'avantage numérique, un tiers de votre armée se fait tuer en début de bataille par l'attaque surprise des Carthaginois (photo 70).

15 cavaliers formant la garde rapprochée du général
2 x 45 cavaliers
4 x 60 hastati
2 x 76 princeps (photo 71)
2 x 61 princeps
4 x 62 triarii
4 x 45 vélites

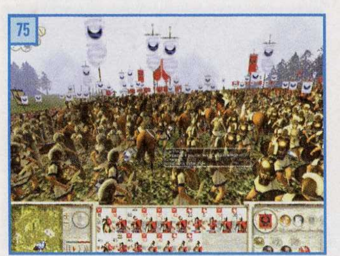
CARTHAGINOIS (NON JOUABLE)

Composés de cavaliers rapides et d'unités dévastatrices à longue portée (photo 72), les Carthaginois représentent un ennemi redoutable. Avec le double avantage de la surprise et de l'expérience militaire d'Hannibal, ils ne doivent pas être sous-estimés.

15 cavaliers protégeant le général
3 x 60 cavaliers à bouclier rond
60 cavaliers à bouclier long
2 x 61 piquiers libyens
4 x 60 infanteries ibériques (photo 73)





















2 x 61 infanteries puniques
31 infanteries puniques
3 x 45 tirailleurs
2 x 30 tirailleurs

PLAN DE BATAILLE

1) ÉLIMINEZ LA CAVALERIE

Les Carthaginois se sont précipités sur votre armée non préparée en début de bataille. De plus, comme ils ne sont pas en formation et qu'ils veulent vous toucher le plus rapidement possible, la cavalerie ennemie arrive près de vos soldats en premier (photo 74). Utilisez deux groupes de triarii sur le flanc gauche et les deux autres sur le flanc droit pour attaquer les cavaliers à bouclier rond. N'envoyez pas votre cavalerie ou votre général en combat contre les ennemis avec un bouclier rond (photo 75). En effet, ils sont secondés par des piquiers qui ne feront qu'une bouchée de vos hommes à cheval. En revanche, envoyez-les sur la cavalerie à bouclier long qui essaye de se placer au centre de votre armée. Quand vos hommes commencent a être attaqués par d'autres unités carthaginoises en plus des cavaliers à bouclier long, écartez-les du combat avant qu'ils ne s'enfuient. Dès que vos unités sur le flanc gauche ont repoussé la charge de la cavalerie, envoyez-les en renfort avec vos troupes en première ligne. La garde rapprochée du général (photo 76) vous attaque et se retrouve parfois au milieu de votre ligne de défense. Si vous placez des piquiers à cet endroit, vous avez la possibilité d'affecter le moral des ennemis en tuant leur général.

2) ÉPARPILLER L'ENNEMI

Après avoir éliminé en partie la cavalerie ennemie (et peut-être leur général) avec vos lances, jetez un œil sur le champ de bataille où se déroulent une multitude de petits combats (photo 77). Si une de vos unités se fait encercler par les Carthaginois et se retrouve en difficulté, envoyez vos piquiers pour la sauver. Chargez sur les tirailleurs avec toute votre cavalerie disponible. Vous n'avez pas besoin de les tuer : emmenez-les aussi loin que possible du champ de bataille afin qu'ils mettent du temps à y retourner. L'infanterie lourde (photo 78) est la meilleure façon de repousser les forces carthaginoises. Si vous pouvez attaquer leurs piquiers sur le flanc, la victoire des Romains est proche. Si vous survivez après les deux premières minutes de la bataille, vous êtes sur la bonne voie. Réussir une victoire éclatante alors que vous êtes en sous-effectif et pris par surprise est un peu trop demandé. Soyez content de la moindre victoire, aussi mineure soit-elle (photo 79)

LE SIÈGE DE GERGOVIE

En tant que Jules César, général romain de la famille des Julii (photo 80), vous devez déjouer quelques embuscades. Au début de la bataille, vous êtes encerclé sur trois côtés

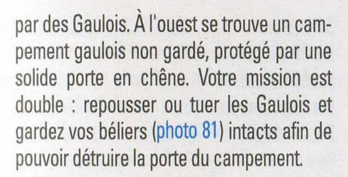












par des Gaulois. À l'ouest se trouve un campement gaulois non gardé, protégé par une solide porte en chêne. Votre mission est double : repousser ou tuer les Gaulois et gardez vos béliers (photo 81) intacts afin de pouvoir détruire la porte du campement.

FAMILLE ROMAINE JULII (JOUABLE)

Clairement en sous-nombre, l'armée Julii est composée des meilleurs guerriers, avec à leur tête le plus célèbre des généraux romains : Jules César. Gardez vos hommes regroupés car ils ne doivent pas être attaqués sur les flancs. C'est essentiel pour la victoire.



17 cavaliers avec le général romain
2 x 50 cavaliers légionnaires
12 x 66 cohortes légionnaires
2 x 51 auxiliaires archers (photo 82)

GAULOIS (NON JOUABLE)

Les Gaulois ont l'avantage numérique dans cette bataille, mais ils ont deux problèmes. Premièrement, ils sont séparés car ils encerclent les forces romaines. Cela les empêche d'attaquer les Romains sur le flanc. Deuxièmement, ils font face à Jules César, le général romain le plus décoré de l'empire. 35 cavaliers dirigés par le seigneur de guerre barbare
2 x 65 cavaliers nobles barbares
3 x 50 cavaliers nobles barbares
2 x 50 fanatiques dénudés
3 x 66 épéistes d'élite (photo 83)
50 druides
66 détachements
35 molosses
4 x 66 épéistes
2 x 50 détachements de forestiers

STRATÉGIE

1) ATTENDRE LA CHARGE VENANT DU NORD

En début de bataille, préparez vos forces pour résister à l'avancée gauloise en stoppant toutes vos unités et en ordonnant à vos cohortes légionnaires de passer en formation tortue (photo 84). Envoyez votre cavalerie, vos légionnaires et le général romain à l'est, pour renforcer les cavaliers qui défendent le bélier. Souvenez-vous que si ces unités sont détruites, vous perdez la bataille. Demandez à vos auxiliaires archers de tirer des flèches enflammées (photo 85) sur la cavalerie de barbares nobles afin de baisser leur moral. En effet, souvenez-vous que les chevaux ont peur du feu. Défendez les archers contre la charge gauloise déferlant du nord avec seulement un groupe de cohortes légionnaires, laissez le reste de votre infanterie là où elle se trouve. Après avoir rencontré la charge nordique, n'oubliez pas que des Gaulois viennent également du sud et ils avancent petit à petit (photo 86). Si vous pouvez faire fuir ou tuer le plus grand nombre de soldats avant que les renforts du sud n'arrivent, vous vous simplifierez beaucoup la vie. La meilleure façon de décourager les













troupes du nord est de tuer ou de mettre en déroute leurs druides (photo 87), qui procurent un bonus de moral aux unités gauloises proches. Les détachements gaulois souffrent également d'un manque de courage. Amenez-les sur le champ de bataille pour faire fuir les autres unités ennemies.

2) REPOUSSER LA CHARGE VENANT DU SUD

Les forces gauloises du sud chargent peu de temps après l'attaque des troupes au nord, dirigées par un seigneur de guerre barbare (photo 88). C'est une cible de premier choix car la mort de ce général affecte grandement le moral des Gaulois. Tirez ensuite des flèches enflammées sur les unités restantes de la cavalerie gauloise et sur les molosses (photo 89) pour les faire fuir. Si vous vous défendez avec assez d'efficacité et exterminez les forces gauloises qui vous attaquent, vous trouverez cette bataille facile à diriger. La victoire est atteinte quand vous avez tué ou fait fuir toute l'armée gauloise. Elle est également accessible quand vous utilisez le bélier pour ouvrir les portes du campement (photo 90), puis quand vous placez votre armée au centre du village pour en prendre possession.



LA BATAILLE D'ASCULUM

L'armée SPQR a la tâche ingrate de repousser les Séleucides dirigés par Pyrrhus des terres romaines. Malgré le fait que les Romains possèdent une légère supériorité numérique, les Séleucides ont des unités puissantes, comme les phalanges de piquiers ou les éléphants de guerre (photo 91).

SÉNAT ET PEUPLE DE ROME (JOUABLE)

Vous commandez une division de troupes qui combattent sous le drapeau du SPQR. Avec une cavalerie limitée et une grande confiance dans les troupes d'infanterie, votre force se base sur la discipline de vos soldats (photo 92).

15 piquiers à cheval protégeant le général romain
30 équites
3 x 80 vélites
5 x 60 hastati
5 x 61 princeps
5 x 42 triarii

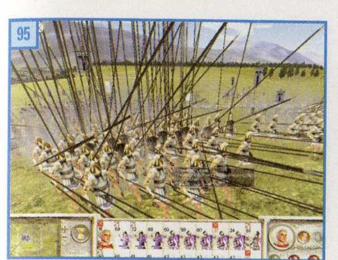
SÉLEUCIDES (NON JOUABLE)

Les Séleucides sont les plus récents combattants d'une lignée de peuples qui cherchent à détruire l'invincibilité des Romains et à conquérir leurs territoires. Mais peu d'ennemis de Rome ont frappé avec autant de force que les Séleucides, qui arrivent sur le champ de bataille avec des centaines de piquiers (photo 93) et un groupe d'éléphants de guerre.

30 cavaliers formant la garde rapprochée du général
30 cavaliers lourds macédoniens
60 mercenaires barbares
60 archers
2 x 60 peltastes
5 x 60 phalanges de piquiers longs
3 x 60 piquiers conscrits
60 mercenaires samnites
60 miliciens hoplite
60 frondeurs de Rhodes (photo 94)
15 éléphants de guerre

STRATÉGIE DU SPQR

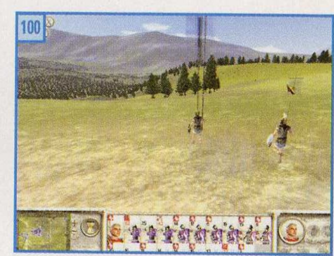
















1) GARDER LA POSITION

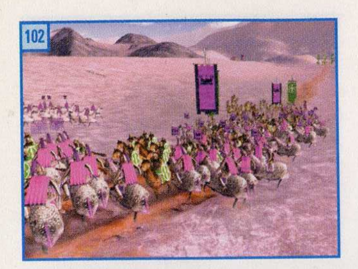
Laissez les Séleucides se déplacer en premier et attendez qu'ils vous chargent. Ainsi, leurs soldats seront fatigués en arrivant au combat (photo 95) alors que vos troupes seront fraîches. Pendant que vous attendez que les Séleucides arrivent sur vous, sélectionnez toutes vos unités qui peuvent tirer à distance (vélites, hastati et princeps). Activez le mode Feu à volonté (photo 96) pour tous et laissez la sélection sur les unités. Quand les Séleucides sont proches, vous subissez des attaques à distance. Ne vous inquiétez pas, gardez votre position à tout prix. Dès que les cavaliers lourds et les éléphants de guerre sont à portée (photo 97) de vos vélites, hastati et princeps, attaquez-les avec des armes à distance. Vous devez casser leur moral sur le coup afin qu'ils se dispersent rapidement. Ensuite, concentrez votre attention sur la garde rapprochée du général, composée de cavaliers lourds. Utilisez vos troupes pouvant tirer à distance pour infliger des dégâts d'une bonne distance et amenez les triarii et les équites en support. Tuer le général ennemi (photo 98) va grandement affecter le moral des Séleucides.

2) DISPERSER LES SÉLEUCIDES

Une fois que vous avez dispersé ou tué la cavalerie séleucide et leur général, il est temps de se concentrer sur les piquiers. Envoyez l'infanterie légère près des piquiers séleucides et tirez-leur dessus à distance. En envoyant deux ou trois groupes d'infanterie contre un groupe de piquiers ennemis (photo 99), vous pouvez casser leur moral à une vitesse étonnante et les faire fuir. Comme toujours, retenez vos soldats afin qu'ils ne courent pas après les unités en fuite, réassignez-les plutôt pour combattre d'autres unités séleucides. Une fois que vous avez mis en déroute l'infanterie et les piquiers à portée, reformez votre armée et attendez que les Séleucides rassemblent leurs unités restantes. Ne soyez pas inconscient en poursuivant l'ennemi jusqu'au sud-ouest de la carte. En effet, des piquiers conscrits (photo 100), des phalanges de piquiers et des mercenaires barbares peuvent se regrouper ici et massacrer vos hommes. Envoyez des groupes de trois ou quatre unités pour détruire les ennemis isolés. Vous ne devriez pas avoir de problème pour casser le moral d'une unité et passer ensuite à la suivante. Soyez juste prudent en évitant d'envoyer vos soldats à des endroits où ils seraient en sous-effectif (photo 101). Continuez cette tactique jusqu'à ce que les Séleucides soient tous détruits ou morts.

LA BATAILLE DE CARRHES

Voici une autre bataille au cours de laquelle votre armée est historiquement perdante. Avant que la bataille commence, vous avez déjà perdu plus de la moitié de la cavalerie (photo 102) dans une embuscade parthe. Vous êtes donc très















vulnérable vis-à-vis de la cavalerie perse. Vous ne devez pas seulement vaincre les archers à cheval, mais également tuer les cataphractes qui charge vos hommes (photo 103).

FAMILLE ROMAINE BRUTII (JOUABLE)

Vos hommes, en sous-nombre et sans possibilité de manœuvrer efficacement, ont un seul avantage : ils sont très bien entraînés selon la coutume romaine. Leur moral et leur endurance sont élevés. Ils peuvent tenir un grand nombre de positions défensives pour réduire l'efficacité des archers parthes.

25 cavaliers dirigés par le général romain (photo 104)

4 x 30 cavaliers romains

8 x 62 premières cohortes légionnaires de la république



PARTHES (NON JOUABLE)

L'attaque parthe se scinde en deux vagues dévastatrices : une embuscade, qui entraîne l'encerclement de vos troupes par les cavaliers perses. Puis, une charge dévastatrice formée par les cataphractes. Toutes les unités parthes sont à cheval (photo 105), ce qui leur donne un avantage décisif pour se déplacer et changer de tactique à la volée.

PREMIÈRE ARMÉE PARTHE

25 cavaliers protégeant le général oriental

4 x 30 cataphractes

SECONDE ARMÉE PARTHE

25 cavaliers formant la garde rapprochée du général oriental

6 x 50 cavaliers perses

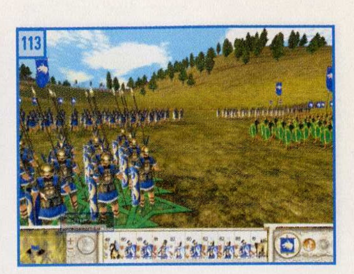
STRATÉGIE

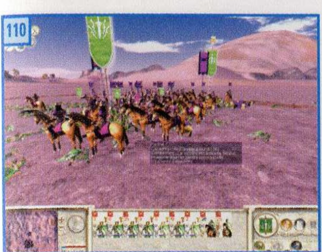
1) CONTRE-ATTAQUE

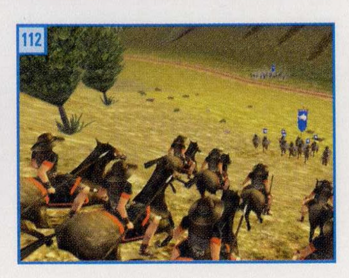
Quand vous lancez la bataille, vos troupes de cohortes légionnaires sont en formation tortue, avec les boucliers levés pour bloquer la pluie de flèches envoyées par les cavaliers perses (photo 106). Bien que la position tortue augmente votre défense contre les attaques à distance, elle limite aussi l'efficacité de vos cohortes au combat corps à corps et ôte leurs capacités à utiliser des lances. Si vous restez en formation tortue, vous allez être écrabouillé par les cataphractes. Vous n'arriverez jamais à toucher les cavaliers perses, vous exposant ainsi à leurs flèches. Au début de la bataille, prenez vos cohortes de légionnaires et placez-les en formation dispersée, (photo 107) histoire de limiter les dégâts venant de la cavalerie perse et pour mieux encaisser l'éventuelle charge des cataphractes. Mettez le mode Feu à volonté afin qu'ils ripostent contre la barrière de chevaux perses. Utilisez votre général et vos cavaliers romains pour pourchasser les Perses tout proches. Avant que la bataille ne débute, trois de vos quatre groupes de cavalerie ont été détruits donc vous devez faire au mieux avec ce qu'il vous reste. Ne laissez pas les cavaliers perses s'éloigner trop de vos cohortes légionnaires (photo 108), c'est un avantage si vous réussissez à mettre en déroute ces ennemis avant que les cataphractes ne soient à portée. N'essayez pas d'affronter les cataphractes s'ils arrivent sur vos cavaliers, c'est la défaite assurée. Attaquer les cavaliers perses de face provoque leur fuite jusqu'à ce que











vous arrêtiez de les pourchasser. Pour les rattraper et les tuer, courez jusqu'à les dépasser, puis faites un demi-tour et attaquez-les par derrière. Quand les cataphractes approchent, choisissez deux ou trois groupes de cohortes équipées de lances pour attaquer chacune des unités cataphractes (photo 109). Continuez d'utiliser votre cavalerie pour mettre en mouvement les cavaliers perses, en attaquant de temps en temps des cataphractes démoralisés ou affaiblis si vous en avez l'occasion. Faites attention au premier général oriental qui vous charge du sud-est. Utilisez vos cavaliers romains et votre général pour le tuer ou le mettre en déroute. Avec un peu de chance, cela va provoquer la panique dans les rangs des cataphractes pendant un moment.

2) LA CHASSE AUX CAVALIERS

Maintenant que vous vous êtes occupé des combattants au corps à corps, vous devez combattre la cavalerie perse. La méthode la plus simple est de placer vos troupes en formation tortue et de marcher tranquillement vers les cavaliers. Les Perses vont gaspiller des flèches en essayant de vous atteindre, puis vont charger une fois qu'ils n'auront plus de munitions (photo 110). C'est à ce moment-là que vos légionnaires ont la meilleure chance de les affronter. Vous pouvez également attaquer les cavaliers perses sur les flancs et les amener près de vos légionnaires. Faites attention au général oriental restant. Il n'apparaît que tardivement dans la bataille et il vient du nord de la carte (photo 111). Sa présence permet non seulement de renforcer le moral des unités parthes que vous aviez préalablement démoralisées, mais peut mettre en déroute vos propres unités. Quand ce second général apparaît, amenez un grand nombre de troupes, y compris vos cavaliers, afin de le tuer le plus rapidement possible. Cela marquera ainsi le début de la fin de l'embuscade parthe et un changement important dans les faits historiques !

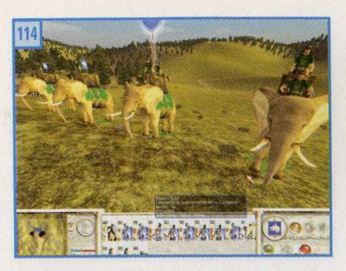
LA BATAILLE DE CYNOCÉPHALES

Malgré le fait que la bataille commence avec vos troupes prises en embuscade (photo 112), vous avez un certain nombre de facteurs en votre faveur, comme par exemple la mauvaise organisation de l'attaque macédonienne. Leur flanc gauche a subi des dégâts, laissant les Macédoniens isolés et sans défense. Si vous arrivez à endommager suffisamment ce flanc, vous pouvez facilement détruire le reste de l'armée macédonienne.

- FAMILLE ROMAINE SCIPII (JOUABLE)

Les Macédoniens tuent votre groupe de cavaliers isolés avant la bataille, ce qui vous laisse avec une armée composée essentiellement de soldats à pied (photo 113). L'armée macédonienne est puissante avec ses phalanges de piquiers, qui doivent se déplacer en formation pha-







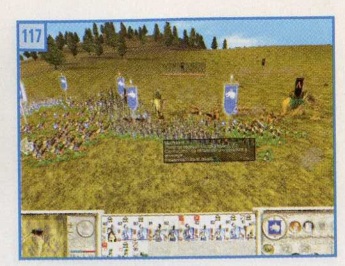


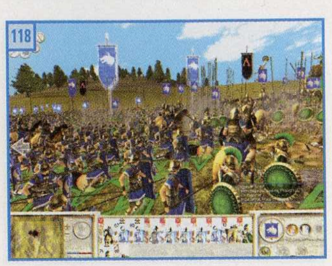
lange pour optimiser leur potentiel offensif. Vous commandez également des éléphants de guerre mercenaires qui sont fatals au moral et à la santé de l'ennemi (photo 114). Ils peuvent également tirer des flèches enflammées sur une bonne distance.

60 piquiers à cheval protégeant le général romain
20 cavaliers romains
4 x 80 hastati
81 princeps
3 x 82 triarii
40 vélites
2 x 80 mercenaires hoplites
80 mercenaires peltastes
10 éléphants de guerre mercenaires

- MACÉDONIENS (NON JOUABLE)

La force de l'armée macédonienne est





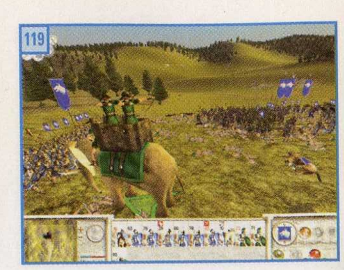
l'abondance de piquiers longs (photo 115), qui peuvent se déplacer en formation phalange et vaincre n'importe quelle unité qui serait assez folle pour les attaquer de face. Toutefois, les unités dans une formation phalange sont vulnérables à une attaque venant de derrière ou de côté. Si vous pouvez éviter les piques des phalanges, le reste de l'armée macédonienne est faible.

50 cavaliers formant la garde rapprochée du général
20 cavaliers macédoniens
8 x 40 phalanges de piquiers longs
3 x 80 peltastes
20 lanciers légers
80 mercenaires illyriens
80 mercenaires thraces (photo 116)

PLAN DE BATAILLE

1) DÉTRUIRE LE FLANC GAUCHE

Au début de la bataille, jetez un œil attentif au flanc gauche des Macédoniens. Il est composé de mercenaires thraces, deux groupes de phalanges de piquiers et les cavaliers macédoniens. Ils sont vos premières cibles (photo 117). Sélectionnez votre général romain, les éléphants de guerre, les hastati, deux groupes de triarii et deux groupes de mercenaires



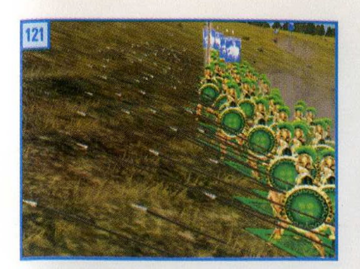


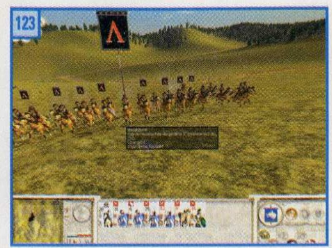
hoplites pour les affronter.

Placez vos mercenaires hoplites en formation phalange et faites-les marcher sur la colline vers les phalanges de piquiers. Envoyez votre général et les éléphants de guerre sur les cavaliers macédoniens, ce qui devrait mettre en déroute ces derniers instantanément. Sélectionnez vos triarii et hastati et faites-leur combattre les mercenaires thraces (photo 118). Ne laissez pas votre général ou les éléphants s'approcher trop près des phalanges de piquiers longs sous peine de les perdre très rapidement. Une fois que vos mercenaires sont en plein combat contre les piquiers ennemis, envoyez votre général et les unités sans ordre derrière les phalanges de piquiers pour les détruire ou les mettre en déroute. Les éléphants de guerre mercenaires (photo 119) peuvent tirer des flèches enflammées sur les ennemis, ce qui leur évite de subir des dégâts ou de perdre du moral en combat rapproché. Utilisez juste la touche ALT et cliquez sur une unité ennemie pour balancer une flèche enflammée au lieu de charger sur l'unité.

2) REGROUPEMENT

Après avoir massacré le flanc gauche de

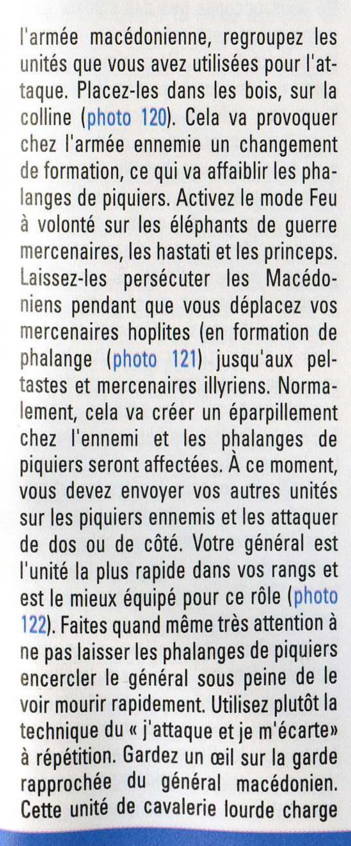












l'armée macédonienne, regroupez les unités que vous avez utilisées pour l'attaque. Placez-les dans les bois, sur la colline (photo 120). Cela va provoquer chez l'armée ennemie un changement de formation, ce qui va affaiblir les phalanges de piquiers. Activez le mode Feu à volonté sur les éléphants de guerre mercenaires, les hastati et les princeps. Laissez-les persécuter les Macédoniens pendant que vous déplacez vos mercenaires hoplites (en formation de phalange (photo 121) jusqu'aux peltastes et mercenaires illyriens. Normalement, cela va créer un éparpillement chez l'ennemi et les phalanges de piquiers seront affectées. À ce moment, vous devez envoyer vos autres unités sur les piquiers ennemis et les attaquer de dos ou de côté. Votre général est l'unité la plus rapide dans vos rangs et est le mieux équipé pour ce rôle (photo 122). Faites quand même très attention à ne pas laisser les phalanges de piquiers encercler le général sous peine de le voir mourir rapidement. Utilisez plutôt la technique du « j'attaque et je m'écarte» à répétition. Gardez un œil sur la garde rapprochée du général macédonien. Cette unité de cavalerie lourde charge avec le reste de l'armée ennemie (photo 123) et attaquera sûrement vos unités les plus faibles sur le flanc de la colline. Il y a juste deux choses à savoir pour remporter cette bataille : dirigez vos troupes avec efficacité sur le flanc des piquiers ennemis et prenez l'avantage en mettant en déroute le flanc gauche macédonien. Si vous réussissez à effectuer ces deux actions simultanément, la victoire est dans votre camp.

LA BATAILLE DE LA FORÊT DE TEUTOBOURG

Votre mission consiste à mener au moins 100 soldats le long de la route traversant la forêt de Teutobourg et d'atteindre les portes de la ville (photo 124) avant la tombée de la nuit.

FAMILLE ROMAINE SCIPII (JOUABLE)

Votre armée est imposante et puissante, mais à cause de l'absence de cavaliers, c'est aussi une force qui se déplace lentement. Heureusement, la majorité de vos troupes est entraînée pour le combat rapproché. 30 cavaliers protégeant le général romain
80 cavaliers légionnaires
3 x 81 cohortes légionnaires de la république
2 x 60 archers romains
2 x 81 cohortes prétoriennes
2 x 81 cohortes légionnaires
82 cohortes urbaines

GERMAINS (NON JOUABLE)

Les deux armées de Germains sont des barbares qui combattent comme des animaux. Ils préfèrent surprendre leurs proies en se dissimulant derrière une rangée d'arbres sombres (photo 125), au lieu de les affronter de face dans un combat honorable. Quand vous voyez une unité germaine, vous pouvez être sûr que les autres ne sont pas loin.

PREMIÈRE ARMÉE GERMAINE

8 cavaliers dirigés par le seigneur de guerre barbare
20 cavaliers barbares
24 molosses
40 molosses
4 x 61 hacheurs
2 x 61 hacheurs d'élite
61 détachements de piquiers
80 berserkers
60 berserkers
2 x 41 détachements d'archers d'élite

SECONDE ARMÉE GERMAINE

8 cavaliers sous les ordres du seigneur de guerre barbare
60 cavaliers barbares nobles
2 x 61 hacheurs d'élite
50 molosses
50 détachements de tirailleurs
2 x 61 hacheurs
2 x 41 détachements d'archers d'élite











STRATÉGIE

1) PREMIÈRE VAGUE

Au début de la bataille, vous êtes attaqué par les archers d'élite, des molosses, les deux groupes de berserkers, les hacheurs d'élite et enfin les hacheurs de base. En commençant par l'arrière de votre armée, assignez les groupes suivants avec les cibles indiquées :

- un groupe de légionnaires de la république face à un groupe d'archers d'élite (photo 126)
- un groupe d'archers romains face à l'autre groupe d'archers d'élite
- les cavaliers légionnaires face à un groupe de hacheurs
- une cohorte prétorienne face à un groupe de berserkers
- le général romain face au second groupe de hacheurs
- un groupe de légionnaires de la république face à un groupe de hacheurs d'élite
- une cohorte légionnaire face à l'autre groupe de berserkers
- la seconde cohorte légionnaire face au second groupe de hacheurs d'élite
- le dernier groupe de légionnaires de la république face à un groupe de molosses
- la cohorte urbaine face au deuxième groupe de molosses

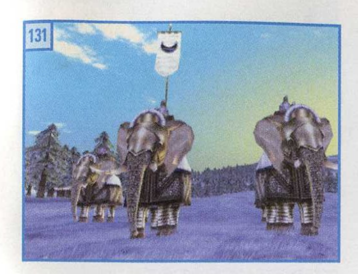
Déplacez ensuite la cohorte prétorienne restante au centre de vos troupes et utilisez-la où c'est nécessaire. Surveillez le nombre d'unités dans vos groupes pendant la bataille et renforcez les groupes qui prennent le plus de dommages. Dès que vous éliminez ou mettez en déroute un groupe germain, replacez les Romains qui les attaquaient à un autre ennemi. Vous n'avez pas de temps à perdre en pourchassant les troupes démoralisées (photo 127).

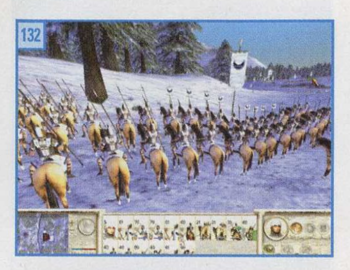
2) DEUXIÈME VAGUE

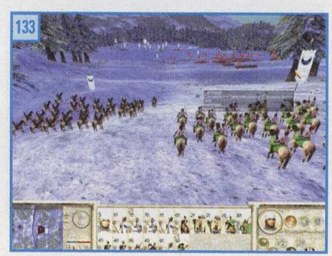
Dès que vous avez repoussé ou éliminé la première vague de soldats germains, rassemblez vos forces sur la route et commencez à vous déplacer vers le sud-ouest. Vous allez dépasser quelques unités germaines, cachées dans les arbres, mais vous pouvez les ignorer pour le moment. Souvenez-vous que votre objectif est d'atteindre la ville avant la tombée de la nuit. Vous allez voir un détachement de piquiers en hauteur. Ce que vous ne voyez pas, ce sont les groupes de hacheurs et les archers d'élite cachés dans les bois à côté. Soyez sûr de garder vos unités ensemble quand vous approchez et attaquez chaque unité germaine en surnombre afin de la tuer ou de la faire fuir rapidement. La cavalerie barbare et le seigneur de guerre chargent au sud de votre position (photo 128). Soyez prêt à repousser leur attaque en fortifiant votre position avec de l'infanterie lourde. Une fois de plus, quand vous avez réussi à mettre en déroute l'ennemi, regroupez-vous et déplacez-vous sur la route aussi vite que vous le pouvez.

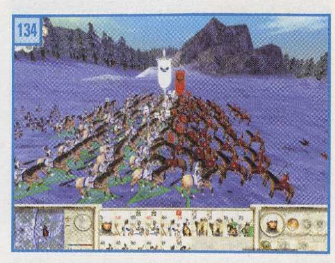
3) TROISIÈME VAGUE

Ne vous occupez pas des soldats germains qui se sont enfuis et qui rassemblent leurs forces. Vous n'avez pas le temps de les pourchasser ou de les tuer. Il est plus utile de perdre des soldats avec leur tactique digne de la guérilla que de perdre une bataille entière en échouant près de la ville. À la fin de la route, vous voyez normalement des molosses, des groupes d'archers et un groupe d'archers d'élite. Si vous avez compris les leçons précédentes, vous savez que d'autres unités sont cachées dans la forêt et vont apparaître quand vous allez approcher. Évitez de foncer aveuglément sur les archers d'élite. Encaissez plutôt leurs flèches et éliminez les hacheurs.Surveillez le détachement de tirailleurs ennemis derrière les arbres, près des molosses. Un groupe de cavaliers barbares nobles vous charge en sortant des bois près des tirailleurs (photo 129). Ne vous laissez pas déborder par l'armée germaine qui sort des bois. Enfoncez leurs lignes offensives et commencez à détruire les portes de la ville au sud-ouest. N'oubliez pas que le temps joue contre vous et que vous ne devez pas vaincre les Germains, mais faire rentrer une centaine de soldats pour gagner cette bataille.









LA BATAILLE DE TRÉBIE

Vous incarnez Hannibal, général de l'armée carthaginoise. Vous devez attirer les Romains dans un piège minutieusement placé et exterminer leur armée supérieure en nombre (photo 130) avec une stratégie précise. Heureusement, le jeu commence quand le piège est déjà en place, donc tout ce que vous avez à savoir, c'est quand et comment attaquer les Romains

CARTHAGINOIS (JOUABLE)

Le groupe formé d'une cavalerie rapide, de piquiers dévastateurs et de puissants éléphants de guerre (photo 131) est tout ce qui reste de l'armée qu'Hannibal dirige en traversant les Alpes. Pourtant en sous-effectif face aux soldats romains, les Carthaginois ont toute la force d'attaque nécessaire pour gagner la bataille et subir peu de pertes.

3 cavaliers formant la garde rapprochée du général
60 cavaliers royaux carthaginois
2 x 40 cavaliers royaux carthaginois
40 cavaliers barbares mercenaires
3 x 61 infanteries puniques
2 x 70 tirailleurs
60 archers crétois
30 mercenaires numides
2 x 80 mercenaires barbares
21 éléphants de guerre
21 éléphants cuirassés

FAMILLE ROMAINE JULII (NON JOUABLE)

Les Julii sont habitués à faire face à leurs ennemis sur un champ de bataille à découvert et dominent l'ennemi en supériorité numérique. Malheureusement pour eux, Hannibal et les Carthaginois n'ont aucune envie de rester à découvert (photo 132). Les Carthaginois sont bien meilleurs tacticiens que les Romains, cependant la supériorité numérique de ces derniers n'est pas à négliger.

10 cavaliers protégeant le général romain
2 x 40 équites
4 x 100 hastati
4 x 60 vélites
4 x 102 triarii
4 x 101 princeps

PLAN DE BATAILLE

1) AMORÇAGE DU PIÈGE

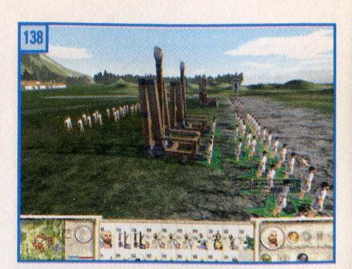
Depuis le début de la bataille, le piège carthaginois est en place. Votre cavalerie royale attend derrière une rangée d'arbres au sud. Vos mercenaires numides et vos cavaliers barbares sont cachés derrière un gros bosquet au nord (photo 133). L'armée romaine marche vers l'est face à vous, ne se doutant pas qu'ils sont face à quatre groupes de cavaliers. Au début des combats, dirigez vos tirailleurs et vos archers crétois sur les vélites julii qui forment la première ligne de l'armée romaine. Cela va probablement provoquer leur déroute, surtout si vos archers utilisent des flèches enflammées. Quand les vélites font demi-tour et courent, ordonnez à vos tirailleurs et à vos archers de tirer sur la prochaine vague de soldats romains, les hastati. Quand vos tirailleurs commencent à s'éloigner du champ de bataille, envoyez votre infanterie punique en formation phalange (photo 134) pour empêcher les Romains d'avancer trop rapidement. Dès que l'arrière de l'armée julii a dépassé la




135



136


138

ligne des arbres, envoyez vos cavaliers cachés pour les attaquer par derrière, en visant les unités d'infanterie lourde et le général romain. Une fois que la bataille est bien engagée, chargez les lignes ennemies avec vos éléphants afin de disperser les troupes romaines (particulièrement si vous avez réussi à tuer le général).

ATTENTION :

Des unités qui s'enfuient peuvent récupérer leur moral (photo 135) et se placer près de vos cavaliers cachés avant que ces derniers ne lancent la charge. Si cela arrive, suivez la même stratégie expliquée quelques lignes plus haut, mais sachez que vous ne bénéficiez plus de l'effet de surprise.

2) ÉCRASER LES JULII

Entre le carnage fait par vos éléphants et la mort du général romain, les unités julii sont sur le point d'abandonner. Frayez-vous un passage dans les rangs des unités lourdes avec votre cavalerie (spécialement les éléphants) pour casser les formations dans l'armée adverse. Après avoir provoqué l'éparpillement des Julii, pourchassez simplement les unités restantes et détruisez-les. Vos éléphants sont particulièrement utiles pour effectuer cette tâche. Quand la bataille est finie, vous pouvez poursuivre les unités isolées avec votre cavalerie ou juste savourer la victoire (photo 136).

LE SIÈGE DE SPARTE

L'objectif de cette bataille est simple : détruire les armées grecques et capturer la ville de Sparte (photo 137). C'est une tâche plus facile que d'autres sièges car Sparte est une cité sans muraille. Éliminez ou faites fuir les troupes grecques, ou


137

encore occupez pendant trois minutes le centre de Sparte pour remporter la victoire.

SÉLEUCIDES

Votre armée séleucide a une combinaison d'infanterie puissante, de cavalerie et d'unités de siège (photo 138). Vous ne devriez pas avoir de problème pour saccager Sparte et tuer les Grecs qui la défendent.

15 piquiers à cheval protégeant le général
30 cavaliers lourds macédoniens
2 x 34 onagres
4 x 80 phalanges de piquiers longs
80 peltastes
80 miliciens hoplites
2 x 80 frondeurs de Rhodes
60 archers
4 x 80 piquiers conscrits
8 éléphants
30 éléphants cuirassés

GRECS

Malgré le fait que les deux armées combinées donnent un avantage numérique, vous avez la chance de vous trouver à l'extérieur de Sparte, en train de la prendre d'assaut avec les onagres. Cela oblige les Grecs à sortir et à vous faire face (photo 139). Malgré leur fierté, les troupes grecques sont sans espoir si vous utilisez la bonne stratégie.

PREMIÈRE ARMÉE GRECQUE

20 cavaliers servant de garde rapprochée au général
60 miliciens hoplites
6 x 60 hoplites spartes
2 x 80 peltastes lourds
3 x 80 peltastes
80 paysans

SECONDE ARMÉE GRECQUE

10 cavaliers protégeant le général
3 x 60 hoplites spartes
80 hoplites spartes
2 x 80 miliciens hoplites

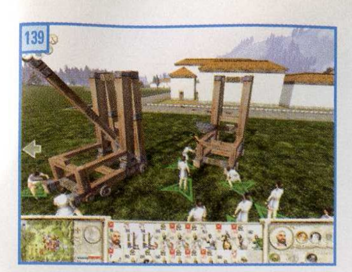
- STRATÉGIE

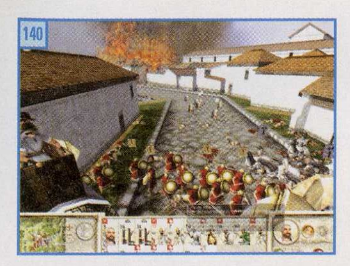
1) FAITES TOUT BRÛLER !

Malgré le fait que vous devez gagner cette bataille en temps limité, vous n'avez pas besoin de foncer directement sur Sparte. De toute façon, vos troupes ne font pas le poids face aux unités spartes. Sélectionnez plutôt vos onagres, visez un rassemblement d'unités grecques et tirez des munitions enflammées (photo 140). Les onagres ne sont pas des armes très précises et sont plus utiles sur des cibles fixes, mais elles causent des dégâts assez importants aux unités et aux bâtiments. Assurez-vous de protéger vos onagres avec au moins deux groupes de phalanges ou de piquiers conscrits (photo 154), ainsi qu'avec des troupes tirant à distance. Les Grecs vont essayer de détruire ces machines de siège qui mettent leur ville à feu, donc préparez-vous à les repousser.

2) COMBAT URBAIN

Quand vos onagres sont à court de munitions, il est temps de combattre dans les rues de Sparte. Créez une unité de combattants avec deux groupes de piquiers (en formation phalange) en tête, suivi par







la cavalerie et un groupe de tireurs (photo 140). Comme Sparte n'a pas de remparts, vous pouvez entrer dans la ville par n'importe quel côté, mais le moyen le plus simple reste l'entrée principale à l'est. Beaucoup de combats ont lieu avant que vous ne puissiez entrer dans la ville. Comme les piquiers grecs sortent de Sparte pour vous attaquer, choisissez vos propres piquiers et vos tireurs pour les affronter. C'est une bonne idée d'envoyer la cavalerie pour des charges rapides, spécialement sur les flancs non protégés, mais ne laissez pas les cavaliers faire face aux phalanges ennemies (photo 156) sous peine de les voir se faire massacrer en un rien de temps.

Au moment où vous rentrez dans la ville, la majorité des troupes grecques a été vaincue ou mise en déroute. Regroupez vos forces dans la cité, en plaçant, une fois de plus, vos piquiers en tête, suivis par les cavaliers et en queue, les tireurs.

Une des deux gardes rapprochées d'un général défend le centre de Sparte. Au moment où vous atteignez ce point, c'est normalement une des dernières unités grecques encore en vie. Ordonnez à la majorité de votre armée d'attaquer ce général ennemi. Pour remporter la victoire, vous devez vaincre chaque unité grecque ou bien empêchez-les de rejoindre le centre-ville pendant trois minutes.

CHEAT MODES

Certains codes ne fonctionnent que sur la carte stratégique en mode Campagne, d'autres uniquement sur le champ de bataille. À vous d'effectuer quelques essais. En revanche, le code ne fonctionne qu'une fois. Vous devez fermer le jeu et le relancer pour avoir deux fois de suite l'effet d'un cheat mode. Comme toujours, n'utilisez ces codes qu'en dernier recours ou pour tester quelque chose de précis. Utilisez la touche ², la touche en-dessous de ESC, pour ouvrir la console en cours de partie. Tapez ensuite l'un des codes suivants :

- bestbuy ou gamestop pour acheter des unités avec 10 % de réduction en mode Campagne
- oliphaunt pour avoir des éléphants 40 % plus grand en mode Campagne
- capture_settlement <nom de la cité> pour capturer la ville indiquée
- date <année> pour changer l'année
- season <été/hiver> pour changer la saison
- jericho pour faire tomber les murs quand vous lancez un siège en mode bataille
- force_diplomacy <accepter/refuser/off> pour obliger l'adversaire à accepter/refuser des propositions
- add_money <montant> pour ajouter de l'argent à votre tirelire
- add_population <nom de la cité> <montant> pour augmenter la population d'une ville précise
- auto_win <attaquant/défenseur> permet de faire gagner automatiquement l'un des deux camps
- process_cq <nom de la cité> pour finir instantanément tous les bâtiments en attente de construction
- process_rc <nom de la cité> pour compléter immédiatement toutes les unités militaires en cours
- invulnerable_general <nom du général> pour rendre invulnérable un général sur le champ de bataille
- kill_character <nom du soldat> pour tuer sur le coup une unité précise
- toggle_fow pour activer/désactiver le brouillard de guerre

LE MOT DE LA FIN

Comme pour Shogun et Medieval, Rome : Total War bénéficiera vraisemblablement d'une extension. Les développeurs, The Creative Assembly, ont sans doute déjà trouvé un nouveau théâtre d'opérations pour le prochain jeu de la série Total War.

